

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara yang terkenal dengan banyaknya budaya yang unik. Keunikan itu dapat terlihat baik dari budaya tradisional maupun modern. Beberapa budaya Jepang yang menarik seperti *ikebana* (seni merangkai bunga) atau *kabuki* (seni teater drama dan tari). Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, budaya pun ikut berkembang menjadi budaya populer.

Kebudayaan berasal dari kata sanskerta merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal, sehingga budaya dapat diartikan sebagai hal yang bersangkutan dengan budi dan akal (Koentjaraningrat, 2000: 11). Koentjaraningrat juga menerangkan bahwa kebudayaan atau disingkat budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan cara belajar.

Selanjutnya, William dalam (Storey, 2009: 5) mengatakan bahwa budaya merupakan pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, ataupun kelompok. Budaya juga bisa merujuk pada karya dan praktik intelektual khususnya aktivitas artistik. Dengan definisi budaya yang merujuk pada praktik intelektual ini yang memungkinkan untuk membahas tentang musik pop, dan komik sebagai contoh budaya pop. Budaya ini biasanya disebut dengan teks budaya. Beberapa orang biasa memakai definisi ini untuk berpikir tentang kultur pop.

William dalam (Storey, 2009: 5) mengemukakan bahwa istilah ‘kultur pop’ ini memiliki 4 makna: banyak disukai orang, jenis kerjaan yang lebih rendah, karya yang dibuat untuk menyenangkan orang, dan budaya yang dibuat masyarakat untuk dirinya sendiri. Salah satu kultur pop Jepang adalah *otaku*. Budaya modern ini sangat populer bukan hanya di negara Jepang saja, namun sudah menyebar hingga ke beberapa negara lainnya.

*“otaku simply put, it is a general term referring to those who indulge informs of subculture strongly linked to anime, video games, computer, science fiction, special-effect films, anime figurines, and so on.” (Azuma, 2009: 3)*

Berdasarkan kutipan diatas dapat dipahami, bahwa *otaku* adalah definisi orang yang mendalami suatu hobi lebih daripada orang pada umumnya. Istilah *otaku* pertama kali dikenalkan oleh penulis esai bernama Nakamori Akio pada tahun 1983 dalam artikelnya yang berjudul *“Otaku no kenkyuu”* 「オタクの研究」(Terjemahan oleh Matt, 2008). Selain komunitas *otaku* yang mendalami *anime*, *manga*, *Idol* ataupun *cosplay*, terdapat pula komunitas penggemar *genre boy’s love*.

*Genre boy’s love* adalah sebuah *genre* yang fokusnya menceritakan hubungan romantis antara sesama jenis laki-laki. *Genre boy’s love* mempunyai *sub-genre* yang berbeda, yaitu *yaoi (Boy’s Love)* dan *shounen-ai*. *Yaoi* merupakan akronim dari frasa Jepang yaitu *yama nashi* 「ヤマなし」tidak ada klimaks, *ochi nashi* 「オチなし」tidak ada poin, *imi nashi* 「意味なし」tidak ada makna, *genre* ini berisikan percintaan antar lelaki dengan materi hubungan seksual (homoseksual) yang lebih eksplisit, juga terkadang *genre* ini tidak mempunyai alur cerita yang pasti karena intinya adalah adegan seksual tersebut. Sedangkan untuk *shounen-ai* lebih menunjukkan kisah romantis dan perasaan emosional sang karakter daripada hubungan seksual (Youssef, 2004).

Dalam *genre boy’s love* terdapat dua peran kepribadian karakter yang disebut dengan *seme* dan *uke*. *Seme* 「攻める」yang berarti menyerang, merupakan karakter pria yang dominan atau bergender maskulin yang lebih kuat, dan karakter *uke* 「受ける」yang berarti menerima merupakan karakter pria yang penurut atau cenderung bergender feminin dan membutuhkan perlindungan. *Uke* hampir selalu digambarkan dengan kepribadian yang ramah, memiliki wajah imut, emosional, sedangkan *seme* digambarkan dengan kepribadian yang protektif, kuat, rahang yang tegas dan biasanya lebih tinggi daripada karakter *uke* (O’Brien, 2008: 51).

Perempuan yang menyukai *genre boy's love* disebut *fujoshi* dan untuk laki-laki disebut *fudanshi*. Menurut Sugiura (2006) secara harfiah *fujoshi* adalah *rotten women* atau perempuan busuk yang berasal dari kanji 「腐女子」. Istilah *fujoshi* digunakan untuk perempuan yang menikmati *genre boy's love*. Istilah *fujoshi* digunakan untuk membedakannya dengan *otaku* perempuan karena tidak semua *otaku* perempuan menyukai *genre boy's love*.

*Fujoshi* bukanlah sebuah istilah baru di Jepang, istilah ini sudah muncul sejak awal tahun 1970-an dimana *manga boy's love* pertama kali diterbitkan oleh Takemiya Keiko dan Hagio Moto, mereka berdua adalah pelopor utama dalam menerbitkan *manga boy's love* yang berjudul *Kaze to Ki no Uta* 「風と木の詩」 dan *Heart of Thomas* 「トーマスの心臓」. Alasan Takemiya Keiko membuat *manga* dengan *genre* yang tidak biasa ini adalah karena menurutnya manusia itu mempunyai dua identitas gender, yaitu feminin dan maskulin, maka dari itu ia membuat *manga* dengan *genre boy's love* agar mampu untuk menggambar dualisme dalam diri manusia.

Di Jepang untuk membaca *manga* ataupun *anime boy's love*, *fujoshi* dapat dengan mudah menemukannya di toko buku maupun internet. Namun di Indonesia, *genre boy's love* masih sulit ditemukan. Menurut McHarry, dan Pagliassoti (2010) perkembangan *boy's love* di Indonesia terpengaruh oleh politik, sejarah, agama dan budaya, maka dari itu masih sulit menemukan hal yang berkaitan dengan *boy's love*.

*Fujoshi* Indonesia dapat dengan mudah ditemui melalui media sosial atau sesama penggemar kebudayaan Jepang. Media sosial merupakan peran penting dalam menyebar dan mempopulerkan *boy's love* di Indonesia, karena banyak *fujoshi* di Indonesia mengetahui *genre boy's love* ini dari media sosial. Meskipun hal yang berkaitan dengan *boy's love* masih dianggap tabu, dilarang, dan dicap buruk di Indonesia, namun *fujoshi* tetap menyukainya.

Seiring dengan perkembangan zaman, *genre boy's love* berkembang bukan hanya pada *manga* atau *anime* saja, namun sudah bertambah dengan berbagai macam konten yang tersedia seperti *live action*, *fanfiction*, juga ada *website*

tersendiri untuk mengakses konten *boy's love* dengan mudah. Meluasnya konten *boy's love* ini mempengaruhi pola pikir, perilaku, dan pandangan *fujoshi* terhadap orientasi seksual mereka.

Berdasarkan pemaparan di atas, membuat penulis tertarik untuk mengetahui pengaruh *genre boy's love* pada komunitas *fujoshi* di Indonesia karena meskipun *genre* ini masih dianggap tabu dan dilarang di Indonesia, para *fujoshi* Indonesia tetap menyukainya, penulis juga berusaha untuk meneliti dampak positif maupun negatif yang memengaruhi pandangan yang berbeda dari *fujoshi* terhadap *boy's love* di kehidupan nyata.

Di Indonesia, penulis menemukan komunitas *fujoshi* pada platform *Twitter*. Ada sebuah akun yang berbasis khusus untuk tempat berbagi para *fujoshi* maupun *fudanshi* untuk membahas, ikut menantikan *project* baru dari *boy's love*, atau memberi info seputar *boy's love*. Akun yang ber-username @jodanspace dengan 48.800 pengikut yang akan penulis pakai sebagai narasumber dalam penelitian ini.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, untuk mendukung permasalahan pada pembahasan, penulis mengacu kepada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang dijadikan bahan acuan oleh penulis.

Penelitian pertama yang berjudul “Identitas Jender Pada *Fujoshi*” karya Evita Budiharso tahun 2018 dari Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, penelitian ini berfokus pada bagaimana seseorang mengidentifikasi dirinya sesuai dengan jender tertentu dipengaruhi oleh lingkup sosial dari masing-masing individu. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah apa penjelasan perbedaan sikap *fujoshi* terhadap *yaoi* dari perilaku homoseksual di dunia nyata, dan belajar mengenal identitas jender dalam kehidupan mereka sebagai perempuan dan *fujoshi*. Data yang digunakan dalam penelitian ini 4 koresponden yang terdiri dari 2 orang *fujoshi*, dan 2 orang *fudanshi* untuk diwawancarai dengan metode fenomenologi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa untuk dapat diterima dan berfungsi di masyarakat, *fujoshi* menciptakan dua

wajah identitas, dua wajah ini terdiri dari identitas sebagai *fujoshi* dan identitas sebagai perempuan hadir beriringan dan dipengaruhi oleh lingkungan tempat *fujoshi* tinggal. Identitas sebagai *fujoshi* maupun individu dipengaruhi oleh tuntutan sosial masyarakat, yang mempengaruhi seorang *fujoshi* dapat berperilaku dan berkontribusi secara penuh terhadap lingkungan sosialnya. Poin persamaan dalam penelitian ini adalah sama sama ingin mengidentifikasi jender pada *fujoshi* yang dipengaruhi dari mengakses konten *boy's love*. Lalu poin perbedaan dalam penelitian ini ada pada masalah yang akan diteliti yaitu pengaruh dan dampaknya pada diri *fujoshi*.

Penelitian kedua berjudul “Perempuan, Identitas, dan Komik Homoerotis” karya Dewi Nur Tadzakarah tahun 2017 dari Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, penelitian yang berfokus pada identitas gender yang mengembangkan dan memberi ragam interpretasi mengenai makna *boy's love*, data yang digunakan menggunakan teori performativitas milik Judith Butler dengan metode pengumpulan data observasi partisipan, survei online, wawancara online, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *fujoshi* memiliki beragam interpretasi mengenai homoseksual dalam komik *boys love*. Poin persamaan dalam penelitian ini adalah sama sama meneliti identitas gender dan pengumpulan data melalui survei online namun poin perbedaannya adalah dari objek yang akan diteliti yaitu pengaruh dari adanya *boy's love* pada *fujoshi*.

Penelitian ketiga berjudul “Korelasi Motif Penggunaan *Facebook* Dengan Kepuasan Mengakses Konten *Boy's Love* Dikalangan *Fujoshi*” karya Andita Putri Ghassani tahun 2018 dari Fakultas Ilmu Komunikasi dan Ilmu Dakwah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, penelitian yang berfokus pada ada atau tidaknya hubungan dari motif dan kepuasan yang diinginkan *fujoshi*. Selain itu juga untuk melihat motif dan kepuasan yang mendasari penggunaan media. Data yang digunakan adalah pengumpulan data dengan membuat angket menggunakan *google form* dan menyebar angket secara online juga penarikan sampel secara *purposive sampling*, metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan tipe eksplanatif asosiatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada motif dan kepuasan

dengan nilai korelasi yang menunjukkan kekuatan hubungan yang normal dan hubungan yang positif. Poin persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas kepuasan *fujoshi* dalam mengakses *boy's love* yang menjadikan adanya pengaruh dalam diri *fujoshi* dan teknik pengumpulan data yang sama namun poin perbedaannya adalah dari objek yang akan diteliti.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Budaya pop kultur di Jepang yang unik dan menarik.
2. *Fujoshi* merupakan salah satu komunitas dari sub-kultur *otaku*.
3. *Genre* dalam *boy's love* dibagi menjadi dua yaitu *Yaoi* dan *Shounen-Ai*.
4. Peran media sosial dalam mempopulerkan *boy's love*.
5. Meluasnya konten *boy's love* mempengaruhi pola pikir, perilaku, dan persepsi pada *fujoshi*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak terlalu luas maka penulis membatasi masalah penelitian pada adanya pengaruh *genre boy's love* pada komunitas *fujoshi* di Indonesia melalui media sosial *twitter* akun @jodanspace.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dari itu rumusan masalahnya adalah

1. Bagaimana pengaruh *genre boy's love* pada *fujoshi*?
2. Bagaimana pandangan para *fujoshi* terhadap *boy's love* di kehidupan nyata mereka?
3. Apa dampak positif dan negatif dari keseharian *fujoshi* mengakses konten *boy's love*?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *genre boy's love* pada *fujoshi*.
2. Untuk mengetahui pandangan para *fujoshi* terhadap *boy's love* di kehidupan nyata mereka.
3. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari keseharian *fujoshi* mengakses konten *boy's love*.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 Komunitas

Komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama (Mc Millan dan Chavis, 1986).

Pembentukan komunitas tentu memiliki manfaat bagi para anggotanya, seperti sebagai sarana informasi yang dapat menyebar dengan cepat di suatu komunitas, dapat menjalin hubungan antar manusia yang merupakan makhluk sosial, dan saling mendukung karena minat dan ketertarikan dari suatu komunitas itu sama.

### 1.7.2 腐女子 (*fujoshi*)

*Fujoshi* merupakan istilah dari bahasa Jepang yang digunakan untuk penggemar wanita yang menikmati *genre* percintaan sesama lelaki (*boy's love*). *Fujoshi* menikmati membayangkan apa yang akan terjadi jika karakter laki-laki dari *manga* atau *anime*, kadang laki-laki di kehidupan nyata juga saling mencintai. *Fujoshi* sendiri diartikan oleh masyarakat Jepang sebagai “*rotten women*” atau perempuan busuk karena berasal dari kanji 「腐」 yang berarti busuk, *fujoshi* merupakan istilah yang dimaksudkan untuk merendahkan atau

mengejek para perempuan penggemar kisah atau hubungan romantis antar lelaki. *Fujoshi* menikmati imajinasi yang berkaitan dengan hal yang akan terjadi jika karakter pria dari *manga* atau *anime* saling mencintai.

### 1.7.3 Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu seperti orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang. Menurut beberapa ahli seperti (Poewadarmita, 1996) mengungkapkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya yang ada dalam diri manusia yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang lain.

Lalu menurut Yosi (2012) pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam hingga dapat mempengaruhi sekitarnya. Dan menurut Norman Barry menyatakan bahwa pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan dimana seseorang dipengaruhi agar bertindak suatu hal dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak secara demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya.

Dari beberapa pengertian pengaruh diatas, maka dapat diketahui pengaruh merupakan suatu hal yang berupa kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu dari kepribadian, orang, benda, atau perbuatan dari seseorang yang dapat memengaruhi sekitarnya, entah itu lebih ke arah positif atau negatif tergantung dari pola pikir orang itu sendiri.

### 1.7.4 Self Disclosure

*Self Disclosure* merupakan sebuah teori pengungkapan diri. Menurut Joseph A. Devito *self disclosure* adalah jenis komunikasi dimana seseorang mengungkapkan informasi tentang dirinya yang biasanya individu tersebut sembunyikan. Oleh karena itu, proses *self disclosure* membutuhkan dua orang (DeVito, 1997). *Self disclosure* dapat berupa deskriptif atau evaluatif.



Deskriptif yang berarti menceritakan berbagai fakta tentang diri sendiri seperti jenis pekerjaan, alamat, dan usia. Sedangkan untuk evaluatif mengenai pendapat atau perasaan pribadi seperti hal yang dibenci atau disukai.

DeVito mengemukakan bahwa *self disclosure* mempunyai beberapa faktor yang mempengaruhi individu melakukan *self disclosure*, yaitu:

- a. Efek diadik, diadik merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang dengan melihat timbal balik, keterbukaan diri kita yang ditanggapi keterbukaan lawan komunikasi membuat interaksi bisa berlangsung.
- b. Ukuran khalayak, *self disclosure* lebih besar kemungkinan terjadi dalam komunikasi dengan khalayak kecil atau kelompok kecil. Jika khalayak besar biasanya individu akan sulit menerima umpan balik dari lawan komunikasi.
- c. Topik bahasan, melihat individu lain yang memiliki kesukaan atau topik bahasan yang sama.
- d. Mitra dalam hubungan, efek ini melihat tingkat keakraban lawan komunikasi. Selain itu, melihat bagaimana respon lawan komunikasi pada individu apakah positif atau negatif untuk individu dapat membuka diri.
- e. Jenis kelamin, wanita lebih terbuka dibandingkan dengan pria, penelitian menunjukkan bahwa wanita mengungkapkan dirinya pada orang yang dia sukai.
- f. Ras, nasionalitas, dan usia, *self disclosure* lebih banyak dilakukan oleh orang yang berusia antara 17-50 tahun dibandingkan dengan orang yang lebih muda atau lebih tua.

#### **1.7.5 Uses and gratification**

Teori penggunaan dan kepuasan, teori ini diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz (1974), dalam teori ini pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha untuk memenuhi

kebutuhannya. Artinya, teori ini mengasumsikan bahwa pengguna punya pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Menurut Katz dan Blumer, teori ini meneliti asal mula kebutuhan secara psikologis dan sosial yang menimbulkan harapan tertentu dari media. Dalam teori ini menjelaskan tentang sifat khalayak yang aktif dalam mengkonsumsi media sehingga mereka dapat selektif dalam memilah pesan media yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan audiens (Nindariati, 2019).

### **1.8 Jenis dan Metode Penelitian**

Jenis penelitian terkait tema yang ditulis ini merupakan penelitian secara deskriptif analisis, melalui pendekatan secara kualitatif. Menurut Sugiyono (2009) deskriptif analisis adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, penulis akan membuat beberapa pertanyaan yang dibuat menjadi angket atau kuesioner dan menyebarkannya secara *online*. Angket merupakan kumpulan pertanyaan yang tertulis digunakan untuk memperoleh informasi dari koresponden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Data-data yang dikumpulkan untuk penelitian bersumber dari beberapa *fujoshi* yang ada di Indonesia lalu akan disebarakan melalui *google form* secara *online* dan mengambil responden dari pengikut akun @jodanspace dari media sosial *twitter* yang berumur 18-30 tahun. Pertanyaan dibagi menjadi 3 bagian yaitu pertanyaan umum, pengaruh *fujoshi* setelah mengakses konten *boy's love*, dan bagaimana dampak positif dan negatif bagi mereka yang mengakses konten *boy's love*.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

1. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mendalam terkait *fujoshi* dan keberadannya, sehingga bisa lebih memahami apa pengaruh *genre boy's love* pada tingkah laku, pola pikir dan persepsi pada komunitas *fujoshi*.

## 2. Bagi pembaca

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman informasi yang bermanfaat terhadap keberadaan *fujoshi*, juga ilmu pengetahuan bagi bidang ilmu yang bersangkutan dalam penelitian tersebut, dan dapat dijadikan acuan untuk referensi selanjutnya tentang pengaruh *genre boy's love* pada para *fujoshi* nanti.

### 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

**Bab I** Merupakan bagian pendahuluan berisi latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis dan metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

**Bab II** Merupakan bagian kajian pustaka memuat pemaparan terkait *genre boy's love* dan *fujoshi*.

**Bab III** Memuat hasil analisis dari data yang dikumpulkan.

**Bab IV** Merupakan kesimpulan dari penelitian.